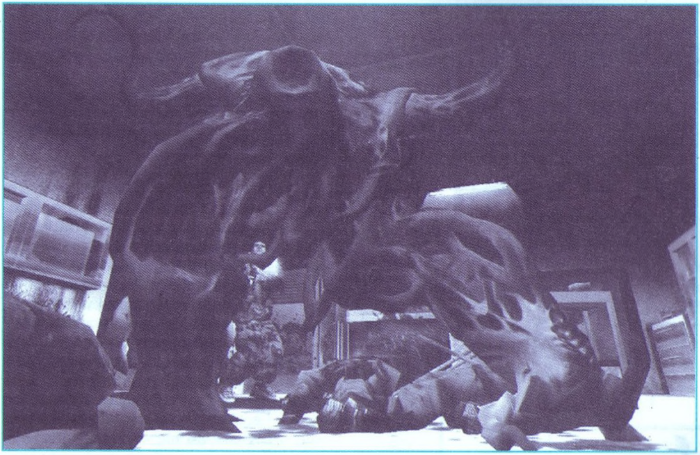
Nemokamas priedas tik žurnalo VA PlayStation skaitytojams

VA Pagalba

VISKAS APIE

VISAS PERĖJIMAS + ŽEMĖLAPIAI



1 LYGIS: OUTPOST #31

Po animacinės ištraukos gausite pirmuosius du tikslus: „Surasti įkalčius ir išgelbėti išlikusius gyvus žmones", „Išlaikyti juos gyvus". Pirmajame lygyje gausite keletą žinučių, informuojančių, kaip elgtis tam tikroje situacijoje.

Tik atvykę apsisukite aplink ir už 6 metrų rasite MP5, amunicijos ir 4 signalines raketas. Paėmę visa tai eikite į vidų. Tada sukite į pirmąsias duris kairėje. Priešais yra blykčiojanti sujungimo dėžė. Pataisykite pats arba pakvieskite inžinierių. Susprogus PC įeikite į kambarį ir paimkite pistoletą, jo šovinius ir MP5 šovinius. Išdalinkite ginklus komandos nariams (NPC).

Sugrįžus į koridorių sprogs nuolaužos, trukdančios praeiti. Eikite iki holo pabaigos, link durų, esančių šalia sugriauto kambario. Priėję sužinosite, kad reikia gauti raktą nuo ligoninės.

Eikite palei šviečiančius stulpelius, kol nukaksite iki išsprogdintos duobės. Nusileidę žemyn rasite keletą vietų tyrinėjimui. Apeikite jas, susirinkite šovinius ir kitką. Nuėję į sugriautą *Mac Ready* trobelę įjunkite grotuvą ir išklausykite įrašą iš filmo. Išėję kirskite skersai rampos, kuria čia atėjote, ir eikite link vietos, kurioje rasite Bleiro laivą. Raktas nuo ligoninės yra ant stalo tame kambaryje. Grįžkite prie ligoninės durų.

Ligoninėje kairėje rasite sujungimo dėžę. Ją gali pataisyti tik inžinierius.

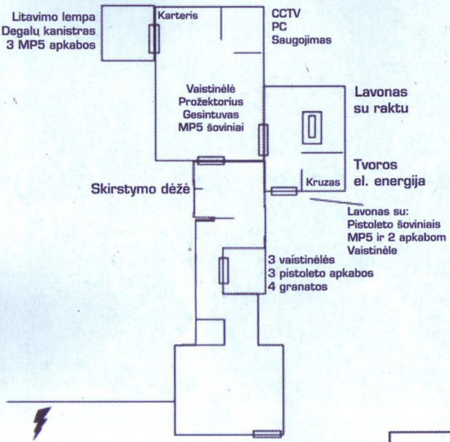
Atkreipkite dėmesį į duris dėžės dešinėje. Jos užrakintos kodu, kurį galite rasti kambaryje stovinčiame PC. Atrakinę duris rasite dar vieną sujungimo dėžę, kurią pataisykite.

Tada atidarykite kitas duris kambaryje ir išsisaugokite žaidimą paspaudę ant magnetofono. Išeikite pro duris kairėje ir eikite į lauką.

Vėl eikite palei šviečiančius stulpus iki trobelės. Radę lavoną ir susisiekę su Vitliu gausite tikslą surinkti C4 sprogmenis ir išsprogdinti stovyklos liekanas. Eikite palei antrąją šviečiančių stulpų juostą iki išmetimo taško. Jis pažymėtas dūmų granatomis, šalia yra sudužęs sraigtasparnis. Surinkę sprogmenis turite juos patalpinti ligoninėje ir radijo kambaryje. Vietos, kuriose reikia padėti C4, bus pažymėtos raudonai. Padėję sprogmenis grįžkite prie vietos, kur juos radote.

2A LYGIS: NORWEGIAN OUTPOST — NORTH

Atvykę į Norvegų bazę pamatysite elektrinę tvorą. Norint pro ją praeiti, reikia išjungti įtampą. Eikite dešinėn nuo tvoros ir pro duris vidun. Perėję holą dešinėje rasite užrakintas du-



Norwegian Outpost A

ris. Kol kas negalite jų atrakinti. Toliau eikite, kol prieisite prie sujungimo dėžės. Sutaisę ją atrakinsite duris.

Įeikite pro jas ir eikite į kambario galą, kur sutiksite Karterį. Pagydykite jį. Paieškoję kambaryje rasite kodu užrakintas duris, PC saugojimo magnetofoną ir CCTV aparatą. Taip pat šalia Karterio yra durys, kurias užstoja dvi degalų statinės. Grįžkite pas Karterį. Jo dešinėje pataisykite sujungimo dėžę. Susprogdinę statines, galite įeiti į kitą kambarį ir susirinkti amuniciją.

Išjungę maitinimą, galite pasinaudoti PC, išsaugoti žaidimą ir prisijungti prie CCTV kameros stoties. Pamatysite kambarį už užkoduotų durų, ant kurio sienos užrašytas tų durų kodas. Sužinoję kodą, įeikite pro jas. Lavonas, esantis kambaryje, turi raktą nuo durų koridoriuje. Kampe yra jungiklis, išjungiantis maitinimą elektros tvorai.

Grįžkite į koridorių. Čia susidursite su „daiktais". Sunaikinę juos eikite pro duris kairėje ir susirinkite ten esančius „daiktus".

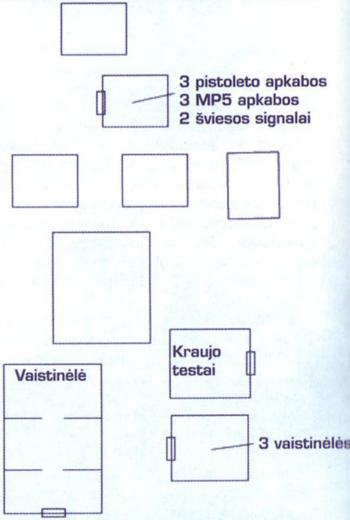
Išėję į lauką laikykitės kairės pusės, kol rasite šviečiančius stulpelius, vedančius link vietos šalia Norvegų bazės. Rasite lavoną su šoviniais, ginklais ir vaistinėle.

Eikite link išjungtos tvoros, dabar galite pro ją praeiti.

2B LYGIS: NORWEGIAN OUTPOST — SOUTH

Atsidūrę kitoje pusėje eikite palei šviečiančius stulpelius link radijo trobelės su dideliu antenos bokštu. Kambaryje rasite gesintuvą ir saugojimo magnetofoną.

Išėję vėl eikite pagal stulpelius link mažos trobelės. Pataisykite sujungimo dėžę, ir įėję trobelėje rasite ugniasvaidį. Grįžkite į radijo pastatą. Įeikite apšilti, tada eikite į pastatą kairėje. Apėję iš šono iššaudykite dėžes ir sutaisykite sujungimo dėžę. Įėjus į pastatą, prasidės animacinė scena, kur sutiksite Pyrsą ir sužinosite, kad reikia pasitikrinti, ar nesate užsikrėtę.



Lūšnų zona

Medicininis paketas yra lūšnoje. Reikia ten nueiti (nepamirškite pasiimti rakto nuo stalo), pasiimti testus ir grįžti jų atlikti.

Kraujo testai yra apgriuvusioje, beveik be sienų lūšnoje, į kurią reikia užlipti rampa. Testus rasite dėžėje. Grįžę pas Pyrsą atliksite testą. Viskam pasibaigus išeikite į lauką.

3A LYGIS: NORWEGIAN RESEARCH CENTER

Atsidūrę bokšte susirinkite daiktus. Duokite ginklų ir šovinių Peisui. Išėję eikite palei stulpelius iki pastato. Čia reikia sutaisyti dėžę bei sunaikinti užpuolusius „daiktus".

Kitoje šio pastato pusėje yra lavonas su vaistinėle, tikrai verta ją pasiimti.

Įeikite į kambarį ir ruoškitės kovoti su „daiktais".

Išeikite iš kambario ir eikite už kampo kairėje. Eikite koridoriumi iki galo ir pasiimkite MP5 šovinių sau ir Peisui. Grįžkite į holą ir pataisykite sujungimo dėžę šalia kito kambario. Įėję į kavinę kairėje rasite PC ir dvi dėžes. Sunaikinę dėžes gausite Taserį.

Eikite į kambario galą, kur sutiksite Viliamsą ir sužinosite, kad reikia užmušti tris vaikščiojančius „daiktus".

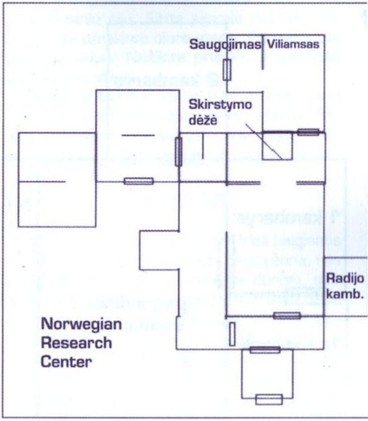
Jei neturite ugniasvaidžio, eikite į tolimą kambario kampą, į virtuvę. Nužudę mažus padarus paimkite ugniasvaidį iš dėžės ir degalų iš spintelės ant sienos.

Eikite atgal prie kavinės durų. Pirmas vaikštantis „daiktas" jau bus čia. Geriausias būdas sunaikinti „daiktus" — šaudyti su paprastu ginklu, kol jie nusilps (taikinys taps raudonas), tada pribaigti su ugniasvaidžiu. Taip pat nepamirškite, kad visi vaikštantys padarai numirę išleidžia keletą mažų bjaurybių.

Mirus pirmajam, eikite pro jo padarytą skylę sienoje. Tokiu pat būdu sunaikinkite antrąjį „vaikščiotoją".

Tada eikite į kitus kambarius. Ten sutiksite keletą mažų ir trečią didelį „daiktą". Nužudę juos ištyrinėkite kambarius, susirinkite ką reikia ir grįžkite pas Viliamsą.

Po animacijos scenos eikite į komunikacijos kambarį ir pataisykite sujungimo dėžę, kad galėtumėte išsaugoti žaidimą. Pabandžius panaudoti radiją, pasirodys du vaikštantys padarai ir keletas mažų. Sunaikinę juos susirinkite šovinius bei vaistinėles ir sekite paskui Viliamsą į Tyrimų centrą.



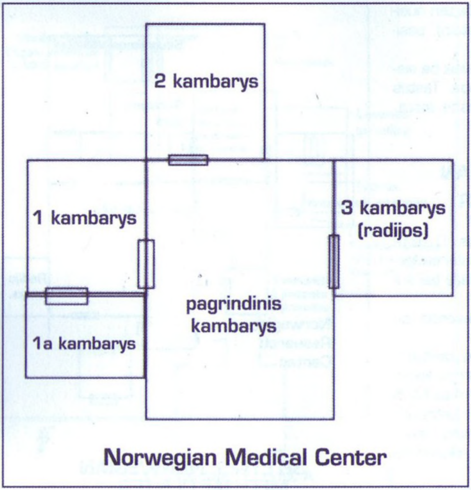
3B LYGIS: NORWEGIAN MEDICAL CENTER

Norvegų medicininis centras sudarytas iš 5 kambarių. Lygiui prasidėjus būsite pagrindiniame kambaryje.

Atidarykite 1 kambario duris ir eikite į kambarį 1a. Atidarius duris atbėgs keletas mažų padarų, jie bėgs tol, kol nesunaikinsite dviejų kokonų ant grindų. Neikite tiesiai į kambarį — jus pasieks „daiktų", esančių ant sienų, čiuptuvai. Stovėkite tarpduryje ir padėkite vieną iš kokonų, tada meskite granatą, kad sunaikintumėte išlindusius padarus. Lėtai praeikite pro duris, pirmas čiuptuvas yra dešinėje prie pat durų. Kitas slepiasi už durų ir dar vienas ant lubų už durų. Antrasis kokonas ir čiuptuvas taip pat yra už durų.

Pataisykite skirstymo dėžę kambaryje, ir galėsite patekti į radijo kambarį (3 kambarys). Čia išsaugokite žaidimą ir pasiruoškite kelioms mažų padarų atakų bangoms. Įsitikinkite, kad Peisas ir Viliamsas tinkamai apginkluoti. Nenaudokite ugniasvaidžių šioje vietoje.

Eikite iš kambario į kambarį kovodami su padarais, iš 2-ojo kambario paimkite šautuvą ir šovinius. Dažnai išsaugokite žaidimą. (Patarimas: uždarykite duris kiekviename kambaryje — taip kita banga negalės pralįsti, kol



kaukite keletą mažų padarų. NPC neseks jūsų.

Eikite į kambarį su laiptais. Po jais rasite dėžę su MP5 šoviniais. Lipkite ant stogo, tada sukite kairėn ir šokite ant kito stogo. Iššaukite groteles ant stogo ir šokite į pastato vidų. Čia sunaikinkite dar vienas groteles. Apatiniame kambaryje yra du „ėjikai", kuriuos geriau sunaikinti iš viršaus. Šaudykite į statinę apačioje, kol ji sprogs ir viską padegs. Kai ugnis užges, leiskitės žemyn ir pribaikite leisgyvius „ėjikus".

Kambaryje raskite raktą nuo Oro kupolo pastato. Radę grįžkite pas komandos draugus ir eikite link Kupolo pastato.

Įėję nušaukite keletą mažų padarų ir patikrinkite spinteles — rasite keletą naudingų dalykų. Kitame kambaryje bus saugojimo magnetofonas ir keletas padarų.

Įeikite į virtuvę šalia lavono. Viduje rasite šovinių, bet būkite atsargus — prasidės gaisras, tad greitai eikite atgal prie durų ir laukite, kol purkštuvai jį užgesins. Tada pasiimkite raktą iš tolimo kambario kampo.

kovojate su prieš tai buvusia.)

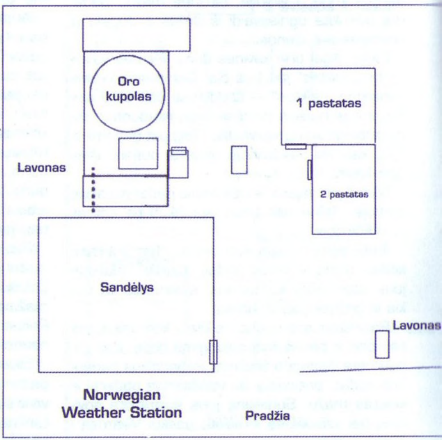
Pasibaigus šiam mūšiui pasirodys du vaikščiojantys padarai. Nukovę juos eikite į lauką. Pasiekę laiptų apačią išvysite sceną, kurioje žmogus bėga lauke. Prieš einant pasukit dešinėn nuo laiptų ir nukaukite nuo sprogimo apdegusį „ėjiką". Nužudę toliau eikite dešinėn iki priekabos, iš kurios ir kilo sprogimas. Viską susirinkę grįžkite atgal ir eikite bet kuria kryptimi nuo pastato, kol prasidės kitas lygis.

4A LYGIS: WEATHER STATION

Atvykę į Oro stotį pamatysite į ją įbėgantį nepažįstamą žmogų. Negalite sekti pro tas pačias duris. Eikite palei stulpelius, kol atsidursite aptvertoje teritorijoje. Sukite dešinėn ir eikite palei tvorą link mažo pastato, šalia kurio guli lavonas. Pasiimkite pistoletą ir šaudmenis iš jo.

Pasukite ir eikite link pagrindinės apšviestos vietos.

Lipkite laiptais į pirmą pastatą ir nu-



Palikę virtuvę lipkite aukštyn, čia sutiksite naują „ėjiką", iš kurio pilvo išlįs maži padarai. Viršuje taip pat yra keletas kitų mažų padarų. Nukaukite juos ir venkite naujų mažų padarų, kurie atrodo kaip skrandžiai ant kojų, seilių atakų.

Eikite už kampo į tualetą. Iš spintelių pasiimkite vaistinėlę. Toliau į tualetą neikite, ten nieko reikalingo nėra, o tik atsiras dar vienas „ėjikas" ir keletas „skrandžių ant kojų".

Grįžę į kambarį galite pasižiūrėti PC, tuomet lipkite laiptais į kupolo išorę. Pasibaigus animacijos scenai, apieškokite kambarį ir pasiimkite snaiperio šautuvą bei šovinius. Galite patikrinti PC ir teleskopą.

Išėję iš kupolo eikite žemyn laiptais ir pažiūrėkite už durų, vedančių ant stogo. Šaukite į degalų statines, kad galėtumėte nulenkta antena pereiti į sandėlį. Perėję antena, eikite palange, šaudykite pasirodančius mažus padarus, kol pasieksite groteles viršuje. Iššaukite jas ir įskite vidun.

4B LYGIS: PYRON HANGAR

Po animacinės scenos pateksite į salę, kurioje vaikšto keletas storų, didelių padarų, panašių į kiaules. Sunaikinkite juos ir eikite į užkampį, kuriame sutaisykite paskirstymo dėžę ir įjunkite elektrą.

Nueikite į biurą ir pakalbėkite su Kolinsu. Pasinaudoję PC sužinosite kitą misiją. Duokite Kolinsui ginklą, susirinkite vaistinėles ant sienos ir ruoškitės įjungti kraną.

(Pastaba: šis lygis gali būti labai sunkus, nes gan ilgai nėra išsaugojimo taško. Būkite pasiruošę jį kartoti.)

Eikite žemyn link paskirstymo dėžės, kuri yra po laiptais. Čia užpuls daugybė padarėlių ir 3 „kiaulės". Galite išsprogdinti degalų statines — susidarys ugnies linija, kuri pristabdys puolančius padarus, kol eisite atgal link laiptų. Lėtai stumkitės laiptais ir žudykite kiek įmanoma daugiau padarų bei kiek įmanoma daugiau pataikykite į „kiaules". Taikiniams paraudonavus, sudeginkite juos.

Lipkite laiptais žemyn. Tiesiai priešais — užrakintos durys. Susirinkite šovinius kambaryje (treileryje ir priešingame kampe). Šalia priešais laiptus esančių durų guli lavonas su rašteliu. Parašyta, kad reikalingas raktas.

Liepkite Kolinsui pataisyti krano paskirstymo dėžę ir atsidarys vartai, leidžiantys jums prieiti prie didelio veleno, kabančio nuo lubų link skersinių sijų. Eikite sijomis dešinėn, kol pasieksite užrakinto biuro stogą. Pro skylę patekite jo vidun. Nueikite prie PC ir paimkite kortelę nuo stalo.

Išeikite iš biuro ir eikite link uždarytų durų prie lavono. Įeikite ir išsaugokite žaidimą. Priėjus prie lavono Kolinsas pasivers „daiktu". Nužudykite jį ir eikite holu iki pirmo boso „daikto".

1 BOSAS

Šis bosas nėra labai sunkus. Prieš baigiantis animacijos scenai pasiruoškite bėgti į šoną, nes bosas iškart smogs. Jei neliksite duryse, galite išvengti jo pirmo smūgio. Stokite šalia dėžių tame kampe (kairėje nuo durų, pro kurias įėjote) ir kuriuo nors ginklu atakuokite bosą.

Bosas apdaužys kambarį, ir jei jis sulaužys sieną šalia jūsų, atskleis padarų kokoną. Jei pasistūmėsite kovoje su bosu, galėsite sudeginti jį iš už dėžės kampo (naudokite pirmojo asmens vaizdą). Jei bosas sienos neišgriaus, tikėkitės sulaukti keleto mažų padarų.

Pradiniai boso taikiniai yra jo pagrinde, bet jiems paraudonavus, taikinys atsiras viršuje. Šaudykite jį, kol animacijos scena parodys žmogaus liemenį (norvegas, kurį gaudėte). Šiuo momentu iš grotelių kitame kambario kampe iššoks čiuptuvai. Likite kur stovite ir jie jūsų nepasieks. Šaudykite kiekvieną jų kol užmušite. Panaikinę šią grėsmę iššaudykite visas groteles grindyse ir pamatysite ugnies granatas. Tada bėkite ir stokite šalia grotelių. Stovėkite veidu į bosą ir jo pagrinde atsiras taikinių. Šaudykite juos arba panaudokite ugnies granatą. Sušaudę taikinius iki raudonumo, išdėliokite kelias ugnies granatas, kurios užmuš bosą.

Jam žuvus, eikite į kampą prie durų, sutaisykite skirstymo dėžę ir pereikite į kitą lygį.

5A LYGIS: PYRON SUB ALPHA

Kriskite žemyn pro skylę grindyse ir eikite kairėn, kol rasite mažą vietovę su trimis durimis. Pasižymėkite numerį ant kiekvienų durų ir kas už jų yra.

Eikite atgal iš kur atėjote ir pro kitą koridorių. Jei būsite greitas, iššaudykite vamzdžius ir užspęskite mažus padarus juose, kitaip jie jus užpuls. Taip pat čia yra lavonas, iš kurio išlįs keletas padarėlių.

Pastebėkite dvi duris, jungiančias kambarius. Tik kairiosios durys atsidarys. Eikite per rampą ir likite dešiniausiame krašte. Čia yra ne visai uždengta dėžė ir krosnies dalis, todėl ši vieta gan saugi. Palaukite, kol ugnis pasklis po kambarį ir sprogs kelios degalų statinės. Kai kambarys prisipildys ugnies, pasiimkite gesintuvą ir eikite link apvalaus vamzdžio prie grindų kitoje pusėje. Prieš lipdamas, užgesinkite ugnį ir toliau valykite kelią link durų tolimame kampe. Čia rasite MP5 šovinius, vaistinėlę, gesintuvą ir degalų skardinę.

Išvalykite kelią iki kitų durų, vedančių į kambarį, tada sukite kairėn ir judėkite link trumpo koridoriaus. Eikite pro duris kairėje į Operacijų kambarį. Viduje rasite daug kamerų, PC, durų kontrolę ir saugojimo magnetofoną.

Iš PC gaukite priėjimo kodą skersai holo. Pastebėkite, kad durų jungikliai sunumeruoti. Turite pradėti nuo IV durų: jas atidarę eikite skersai holu, atidarykite jas ir eikite tolyn koridoriumi. Čia yra maža į labirintą panaši vieta. Tolimojoje pusėje yra hidraulinis pervažiuotas jungiklis. Eikite link jo. Trumpiausias kelias yra laikytis dešinės.

Pasiekę kambarį su hidrauliniu jungikliu, užmuškite „ėjiką" ir aktyvuokite jungiklį. Grįždami į Operacijų kambarį sutiksite dar vieną „ėjiką".

Sugrįžę išsaugokite žaidimą ir atidarykite duris į „Prep Lab" ir II kambarį. Kai II kambarys atsidarys, ugnis pasklis po holą. Taip pat atidarykite III kambarį, kuriame yra „ėjikas". Kol prieisite, ugnis jį apdoros.

Eikite atgal link „Prep Lab" ir apšaudykite „ėjiką". Ugnims hole nurimus, pribaikite jį ir eikite į III kambarį. Viduje rasite kraujo testą ir granatsvaidį. Eikite skersai holu, užgesinkite likusią ugnį II kambaryje ir paimkite degalų skardines.

Įeikite į „Prep Lab". Sukite kairėn ir eikite pro kitas duris. Eikite holu link kitos lygio dalies.

5B LYGIS: PYRON SUB BETA

Šiame lygyje pagrindinė užduotis — surasti daktarą Faradėjų. Eikite link holo pabaigos ir pro duris. Šiame kambaryje yra 2 „ėjikai" ir keletas mažų padarų.

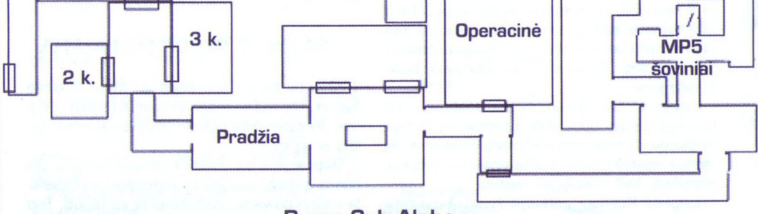
Nužudę juos pasinaudokite vaistinėlių išdavimo įtaisu ant sienos bei nuo stalo pasiimkite kraujo testą.

Eikite link tolimų kairiųjų durų nuo įėjimo. Viduje sutiksite Praisą, kuris papasakos, kad vyrai atsidūrė pavojuje testavimo kamerose.

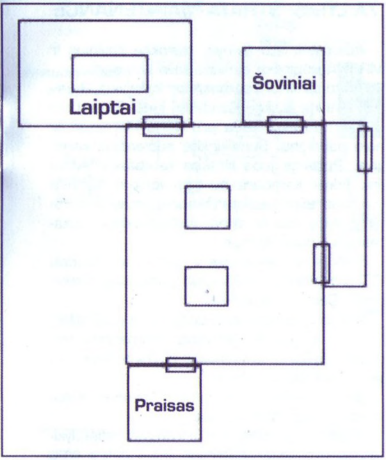
Prisirinkite granatų, pasiimkite Praisą ir eikite į pagrindinį kambarį ir į kambarį tolimame dešiniajame kampe nuo tos vietos, kur dabar stovite. Liepkite Praisui atidaryti duris ir susirinkite ten esančius dalykus.

Eikite link kambario su laiptais. Nužudykite keletą padarėlių ir eikite žemyn laiptais, kol pasieksite stebėjimų vietovę. Čia yra PC, saugojimo stotis, durų kontrolė ir CCTV prisijungimas.

Pasinaudoję CCTV pastebėkite, kad testavimo kameros sunumeruotos nuo 1 iki 9 — taip

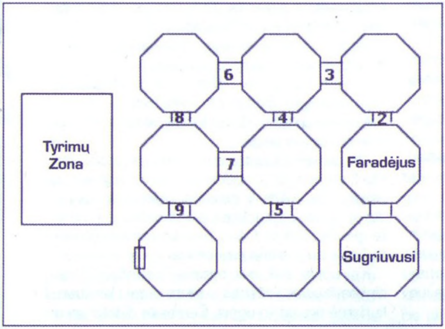


Pyron Sub Alpha



pat kaip durų kontrolės numeriai. Jums reikia išsiaiškinti, kurias duris atidaryti, kad nusigautumėte iki Faradėjaus (jei tingite tikrinti visas, atidarykite 9,8,6,3 duris, išvalykite kelią, ir tada atidarykite 2). Atidarykite jas ir eikite žemyn laiptais į testavimo kameras, kol pasieksite daktarą. Tada palydėkite jį atgal į stebėjimo vietą.

Lipkite laiptais aukštyn, tada išeikite į pagrindinį kambarį. Grįžkite koridoriumi į „Prep Lab". Čia užmuškite „ėjiką" ir čiuptuvus, tada eikite pro duris į sugriuvusį koridorių. Animacijos scena perkels jus į kitą lygį.



6 LYGIS: STRATA MEDI-LAB

Lygį pradėsite be ginklų, tad reikės griebtis gudrybių.

Atsikėlę nuo Diagnostikos stalo eikite į gretimą kambarį ir pataisykite elektros tiekimą. Apžiūros kambaryje rasite PC ir dvi CCTV kameras. Pasinaudokite PC, po to — kameromis, ir sužinosite, ką reikia daryti.

Atidarykite duris į koridorių, kuriame yra „ėjikas", tada eikite atgal prie Diagnozės stalo ir laukite, kol jis įeis į kambarį. Išvenkite jo, išbėkite pro duris į koridorių ir uždarykite jas, palikdami padarą viduje. Priešais rasite skirstymo dėžę į Saugumo zoną, kurios negalite pataisyti. Iš šalia gulinčio lavono paimkite MP5 šovinius.

Eikite link kitų durų ir pataisykite Sterilizacijos elektros dėžę. Įeikite į kambarį, kur sutiksite Falčeką. Duokite jam ginklų ir liepkite sekti iš paskos.

Veskite jį koridoriumi pro kitą PC, apkrautą dinamitu. Eikite aplink holą, užmuškite pasirodžiusį padarėlį ir liepkite Falčekui laukti.

Eikite prie durų, už kurių palikote „ėjiką". Kitus žingsnius reikia įvykdyti GREITAI. Atidarykite duris, bėkite į Sterilizacijos kambarį į dušų vietą, kur radote Falčeką. Kai įeina „ėjikas", leiskite jam įeiti į tą vietą, tada bėkite pro jį kaip įmanoma greičiau, išeikite ir uždarykite duris.

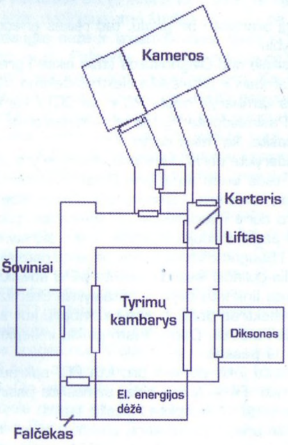
Grįžkite pas Falčeką ir liepkite jam sekti paskui jus. Pataisykite Šiaurinės zonos elektros dėžę hole ir eikite pro šalia esančias duris. Įeikite į holą, užmuškite padarėlius ir eikite link miegojimo patalpų. Čia rasite PC, keletą CCTV, sveikatos ir saugojimo stotis. Galite panaudoti CCTV šaudymo nuotoliniais ginklais praktikai. Pasinaudoję PC sužinokite, kaip galima gauti ginklų.

Pasiimkite Falčeką su savimi atgal į tyrimų kambarį. Eikite pro kitas duris. Mažoje tos vietos spintoje rasite prožektorių ir kitą dokumentą.

Pataisykite Kryo zonos elektros dėžę ir eikite į kitą kambarį. Liepkite Falčekui pagydyti Diksoną, tada veskitės juos iš kambario į Tyrimų kambarį. Uždarykite paskui save duris, ir turėsite mažiau problemų su padarėliais.

Eikite link Saugumo zonos. Liepkite Diksonui sutaisyti dėžę ir eikite link ginklų sandėlio.

Tik įėjus užpuls padarėliai. Greitai duokite ginklą Diksonui. Jie pridengs jus, kol rinksite kitus ginklus.



Strata Medi-Lab

Eikite žemyn koridoriumi, kur stovi kitas NPC Karteris. Prijunkite jį prie grupės ir atidžiai stebėkite.

Eikite į prijungtą koridorių. Išjukite apsauginius vartus — pirmas ir paskutinis jungikliai. Eikite link holo pabaigos į Kamerų kambarį. Pasinaudoję PC, raskite kamerą su Fisku. Paimkite kraujo testą. Eikite link Fisko kameros ir atidarykite ją. Atlikite testą Fiskui. Kitas NPC yra užsikrėtęs.

Raskite kamerą su grotelėmis gale ir iššaukite jas. Įsitikinkite, kad turite vieną šaunamąjį ginklą ir ugniasvaidį. Sekite vamzdžiu į kambarį, kuriame yra du „ėjikai", vaikštantys laiptų apačioje. Platformos gale yra dvi granatos. Sušaudykite kiekvieną iš „ėjikų". Jie pasislėps nuo jūsų, bet netrukus išlįs. Tada panaudokite ugnies granatas ir pribaikite juos.

Kube yra paskirstymo dėžė, kurią turi sutaisyti Diksonas. Išeikite pro duris apačioje ir paimkite savo vyrus. Atveskite Diksoną ir liepkite jam pataisyti dėžę, kad galėtumėte pasinaudoti PC. Gaukite lifto kodą ir važiuokite juo į kitą lygį.

7A LYGIS: STRATA MAINTENANCE

Važiuojant liftu žemyn, paimkite šovinius ir MP5. Aprūpinkite ginklais savo komandą.

Sustojus liftui, pamatysite kareivius, besiruošiančius atakai. Išžudykite juos. Eikite holu kairėn nuo liftų, tada pro duris kairėje ir iki holo pabaigos. Sunaikinkite puolančius kareivius. Pribaigę juos kirskite kambarį ir eikite link didelio kambario su trim voniom, kuriose yra padarėliai. Liepkite Diksonui pataisyti skirstymo dėžę. Kol jis dirba, eikite laiptais į aukštesnįjį kambarį kampe.

Susirinkite vaistinėles ir galite pasinaudoti CCTC snaiperiu — iššaudyti padarėlius cisternose. Bet tai nebūtina.

Išeikite iš kambario ir pažiūrėkite po platforma, ant kurios jis pastatytas. Pamatysite tris dėžes. Iššaukite kraštines ir paimkite šovinius. Vidurinėje tupi padarėlis.

Eikite į kambarį, kurį atidarė Diksonas, ir paimkite granatas ir šovinius.

Grįžkite į kambarį, kur pradėjote. Iššaudykite pasirodžiusius padarėlius.

Pasigirs aliarmas, bet jis tuoj baigsis. Paeikite už kito kampo ir susidursite su keliais kareiviais. Atsitraukite ir meskite ten granatą, kad ji atsimuštų nuo sienos.

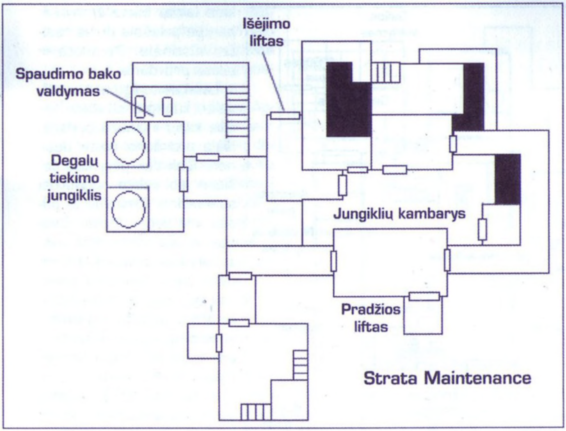
Jai susprogus, eikite ten ir be perstojo šaudykite. Greitai judėkite link kito galo ir neleiskite kareiviams įjungti jungiklio ant sienos. Įjungtas jungiklis aktyvuos sarginį ginklą, su kuriuo sunku kovoti. Jei kariai jungiklį įjungia, liepkite komandai likti. Greitais trumpais šuoliais iššokite iš už sarginio ginklo kampo (ant lubų paskutinio koridoriaus pabaigoje), iššaukite keletą šūvių, kol išgirsite jį sukantis. Tada grįžkite atgal ir vėl taip atakuokite jį, kol sunaikinsite.

Panaikinę visus pavojus, pakvieskite komandą į šį koridorių. Holo pabaigoje rasite užrakintas duris su dviem „ėjikais", langu ir grotelėmis. Iššaukite groteles ir eikite vidun.

Praėję vamzdžiu iššaukite groteles kitame gale ir ruoškitės bėgti.

Tik nusileidus ant žemės išsiverš ugnis. Bėkite laiptais holu, prabėkite pro koridoriuje esantį „ėjiką", apsisukite ir paleiskite keletą atakų į jį. Jei jis seks, atakuokite ugniasvaidžiu ir padekite grindis. Bėkite toliau pro duris ir pasiruoškite kovai su mažais padarėliais.

Kai ugnis šiek tiek aprims, gesintuvu užgesinkite likusias liepsnas ir eikite atgal į kambarį, kuriame prasidėjo ugnis. Čia rasite didelio spro-



apšaudyti pro langą, įsijungus pirmojo asmens vaizdą).

Sunaikinus „ėjikus" liepkite Diksonui pataisyti duomenų terminalo elektros dėžę, kad pradėtų veikti saugojimo stotis. Pagaliau galite išsisaugoti.

Įjunkite IV–tų durų jungiklį ir eikite ten. Tik įėjus pasirodys kareivis. Iššaukite į sprogstančias dėžes ant grindų ir nereikės gadinti tiek daug šovinių.

Nepulkite į kitą kambarį — ten yra sarginis ginklas. Stokite veidu į priešingą sieną už kampo, kad ginklas jūsų nematytų, ir meskite aukšto sprogimo granatą kiek įmanoma toliau. Tai sunaikins ginklą.

Liepkite Diksonui sutaisyti Lifto valdymą ir pasiruoškite sutikti du kareivius atsidarius durims. Įeikite į liftą ir važiuokite į kitą lygį.

gimo ir paprastas granatas. Paimkite ir grįžkite į jungiklio kambarį.

Viduje yra keletas jungiklių, duomenų terminalo elektros dėžė, saugojimo stotis, MP5 šoviniai ir gesintuvas. Tolimame kairiame kampe yra kambarys su vaistinėlėmis, dešiniame — durys, vedančios į gretimus koridorius.

Prieikite prie jungiklių ir Bleikas leis jums sužinoti, kad reikia išsiaiškinti, kaip įjungti šiuos jungiklius.

Eikite pro duris į gretimus koridorius. Kito holo gale yra dvejos durys.

Pasiruoškite granatą, tada atidarykite duris holo gale. Viduje yra daug padarėlių ir daug degalų statinių. Paleiskite granatą ir bėkite kuo toliau atgal. Išdegus kambariui, pataisykite jame esančią degalų tiekimo dėžę ir grįžkite į kambarį kairėje.

Eikite vidun ir iššaukite degalų statines. Lipkite laiptais kairėn už kampo. Iššaudę padarėlius, eikite į šio ploto pabaigą link grotelių. Užmuškite padarėlį ir susirinkite ginklus bei vaistinėlę.

Eikite atgal laiptais žemyn ir pataisykite spaudimo bako valdymą. Tai pataisys jungiklius. Grįžkite į jungiklių kambarį.

Kelerios durys yra sunumeruotos — jos atitinka jungiklius. Įjunkite pirmą jungiklį ir atakuokite iš ugniasvaidžio „ėjikų" kambarį. (Patarimas: prieš einant į kambarį, „ėjikus" galima

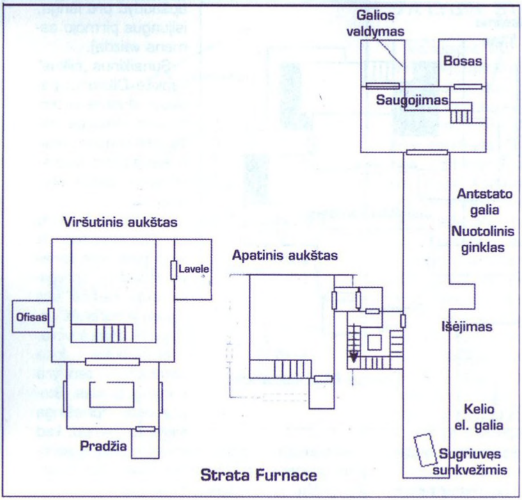
7B LYGIS: STRATA FURNACE

Įeisite į krosnies kambarį, kuriame gali būti „ėjikas". Jį galima nužudyti paprastai arba pasinaudoti krosnimis. Jei naudosite krosnis, palikite savo komandą lifte.

Įviliokite ėjiką į gardą. Tada eikite, dukart pasukite kairėn už krosnies ir dešinėje pusėje rasite krosnies valdymo centrą. Pataisykite jį ir atidarykite krosnies duris šalia. Liepsna išplis po gardą, susprogdins degalų statines ir nužudys „ėjiką". Uždarykite duris ir kai ugnis užges, pasiimkite savo vyrus pro duris šalia elektros dėžės.

Atidarykite dideles duris priešais liftą. Prijungtame kambaryje yra aukštesnis ir žemesnis lygiai. Apačioje yra keletas dėžių eilių bei kareivių. Pasirūpinkite visu tuo.

Pasinaudokite CCTV ir šiek tiek palaukite. Išlis keletas karių, kuriuos turite sugauti. Tai atlikę, pasinaudokite PC ir išsiaiškinkite apie ginklą, sukurtą prieš „daiktą", bei paimkite snaiperio ginklą ir šovinius.



kins laidą. Eikite žemyn ir kampe priešais duris rasite vaistinėlę. Paimkite ir eikite pro duris.

Lėtai eikite ilgu tamsiu tuneliu, kuriame sutiksite keletą karių ir mažų padarų. Išėję pro duris eikite dešinėn. Šiek tiek paėjėkite dešinėn, kol rasite sugriuvusį sunkvežimį. Dešinėje jo pusėje yra degalų bakai. Šaukite į juos iš tolimo atstumo, ir nereikės jaudintis dėl padarų. Eikite dešinėn ir paimkite granatą, o kitoje sunkvežimio pusėje paimkite aukšto sprogimo granatas, tuo metu inžinieriui liepkite pataisyti kelio elektrą.

Eikite iki tunelio pabaigos, kur laukia keletas karių ir „ėjikas". Susidoroję su jais eikite į mažą kambarį ir pasinaudokite CCTV nuotoliniu ginklu nužudyti kariams, tada išsprogdinkite degalų bakus už šiukšlių, trukdančių praeiti.

Išeikite iš kambario, sukite kairėn ir eikite iki galo pasiimti degalų skardinės, tada lipkite žemyn. Laiptų apačioje sukite kairėn ir liepkite Diksonui pataisyti durų kontrolę. Išsaukite vidurinę dėžę pirmoje eilėje ir rasite vaistinėlę. Eikite į gretimą kambarį ir išsaugokite žaidimą bei pasiimkite amunicijos ir ginklų. Eikite link durų laiptų apačioje ir pasiimkite ugniasvaidį bei vaistinėles.

Grįžkite laiptais aukštyn, sukite kairėn link durų priešingame kampe nuo biuro durų. Nužudykite išbėgusį kareivį ir eikite vidun. Viduje sutiksite Lavele, kuris tuoj praras savitvardą. Greitai paimkite kraujo testą kambaryje ir atlikite jį sau. Tai nuramins Lavele. Tada duokite jam ginklą ir šovinių ir eikite atgal.

Lipkite žemyn ir į tolimą kambario, kuriame išsaugojote žaidimą, kampą. Čia yra du jungikliai. Už antrųjų durų yra trys kareiviai. Atidarykite jas, tada atidarykite pirmąsias ir pribaikite karius. Išeikite pro paskutinio kambario duris.

Pateksite į kambarį su žemyn vedančiais laiptais. Apačioje yra durys, turinčios sprogstamą lazerinį spąstų laidą. Stovėkite veidu į tą užtvarą ir meskite granatą, kuri sunai-

Nužudykite dar keletą karių, pasiimkite amunicijos, liepkite inžinieriui sutaisyti pertvaros elektrą, tada eikite pro duris.

Viduje rasite NPC, kuris greitai pasivers „daiktu". Pasirūpinkite juo, tada meskite granatą už dėžės durų dešinėje. Dėžei nulėkus, susirinkite ugnies granatas ir granatsvaidį.

Lipkite viršun į kambarį ir sutaisykite elektros dėžę. Tai padarius, apačioje atsiras dar keletas mažų padarų ir „ėjikai". Užmuškite juos, paimkite gesintuvą, snaiperio šovinius ir išsaugokite žaidimą.

Lipkite žemyn ir pasiruoškite susikauti su antruoju bosu „daiktu".

2 BOSAS

Atidarykite pertvaros duris dešinėje. Animacinė scena supažindins su kitu bosu. Nepulkite iš karto ten.

Pataisykite suktuvo elektros tiekimą. Tada eikite atgal prie durų ir pažiūrėkite pro žemiausias dėžes. Užtaisykite stipriausią granatą ir pradėkite mėtyti jas virš dėžių į bosą. Pasisten-

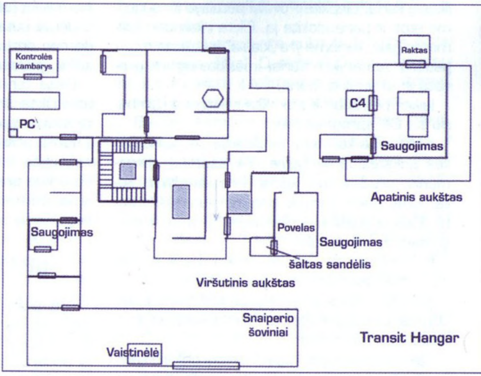
kite mesti kuo toliau, kad neatriedėtų atgal. Naudokite pirmojo asmens vaizdą. Numetę kokias penkias aukšto sprogimo granatas, perjunkite į reguliarias.

Pasiruoškite bėgti į jo plotą. Apsiginkluokite ugnies granatomis ir granatsvaidžiu. Bėkite aplink dėžes jungiklio link, pakratykite monstrą elektra, tada grįžkite į kambario centrą. Persijunkite į pirmojo asmens vaizdą ir, kol bosas apsvaigęs, šaukite į „kaklo“ vietą tarp dviejų galūnių. Jei pakankamai pamėtėte granatų, vieno šūvio turėtų užtekti. Jei ne — grįžkite atgal ir kartokite tą patį.

Bosui mirus, įjunkite jungiklį ant sienos už jo ir žiūrėkite animaciją. Pasileidus laikmačiui, bėkite kiek įkabinate. Na, turite 35 sekundes, tad jei reikia, pakeliui galite net susirinkti šovinius.

Bėkite link išėjimo prie CCTV ginklo, kurį anksčiau naudojote. Lipkite į liftą ir stebėkite lygio pabaigą.

(Patarimas: komandos draugai iš lygio neišeis, tad, jei reikia, prieš tai pasiimkite šovinius ar ginklus iš jų).



8A LYGIS: TRANSIT HANGAR

Misiją pradėsite ant sniego, tad reikia judėti greitai ir atsargiai, kad nebūtumėte aptiktas.

Judėkite arti prie angaro ir nukaukite du karius lauke. Įeikite į vidų ir nukaukite karį viduje. Kairėje rasite konteinerį su vaistinėle.

Eikite dešinėn ir už kampo rasite snaiperio šovinių. Kambario kairėje yra durys, vedančios į pastato gilumą. Pirmas yra trumpas kambarys su durimis į lauką. Eikite pro kitas duris ir nušaukite karį, kol jis nespėjo aktyvuoti aliarmo. Šalia yra užrakintas kambarys su saugojimo stotimi ir amunicija, čia sugrįšite vėliau.

Kitame kambaryje nukaukite karį ir eikite į dar tolimesnį kambarį. Čia nukaukite du karius, tada pasinaudokite PC ir išsiaiškinkite, kur saugomi C4 sprogmenys, kurių reikės vėliau.

Už kampo nuo PC yra Kontrolės kambarys, tačiau reikia inžinieriaus, kad sutaisytų valdymą. Eikite į kitą koridorių ir sunaikinkite mažus padarus.

Greitai praeikite pro duris ir pasirūpinkite kariais šalia „kiaulės“ padaro narvo. Jei pasiskubinsite iššauti, pabaisa neišlįs iš jo. Iš lifto ateis dar du kariai. Jiems žuvus, pasinaudokite vaistinėlių išdavimo įtaisu. (Nesikaukite su „daiktu“, nes žaidimo išsaugojimo stotis gan toli.)

Eikite į susuktą koridorių ir nukaukite trejetą karių. Gale eikite pro duris ir pasirenkite sutikti dar vieną karį.

Eikite į kambarį kairėje rampos apačioje. Greitai užmuškite karius, šaudančius į Povelą. Tada įeikite į kambarį ir po animacinės scenos duokite Povelui ginklą bei liepkite pataisyti altosios saugyklos priėjimą ir išsaugojimo stotį.

Saugykloje be mažų padarų rasite ir šautuvą su šoviniais, pistoletą ir MP5.

Eikite į holą, kur užpuls kareivis. Eikite pro duris, sukite kairėn ir toliau eikite koridoriumi. Už kampo nukaukite karius ir paimkite gesintuvą. Eikite pro duris kitame kambario gale.

Eikite žemyn laiptine ir iššaudykite puolančius padarėlius. Nusileidę patikrinkite kūną ir paimkite vaistinėlę. Eikite pro duris apačioje ir liepkite Povelui sutaisyti Apsaugos durų valdymą. Eikite pro duris šalia valdymo. Prie salės pabaigos išsprogdinkite keletą degalų bakų. Tęskite už kampo ir pasižiūrėkite į kitą kambarį, kur rasite keletą karių.

Kambaryje susirinkite reikiamus dalykus. Pastebėkite, kad čia taip pat yra durų valdymas. Panaudokite CCTV ir pažiūrėkite už durų, kurias matote pro langą.

Eikite atgal sale ir į kitą kambarį. Saugokitės

likusių karių. Liepkite Povelui pataisyti išsaugojimo stotį ir panaudokite ją. Eikite į kambarį tolimame gale, kuriame yra „kiaulė" ir keletas mažų padarų. Atidarykite duris, įmeskite ugnies granatą ir uždarykite duris.

Įeikite į kambarį ir paimkite raktą nuo kambario su C4 sprogmenimis.

Eikite į kitą kambarį, pasiimkite C4, kurių reikės aukštesniame lygyje. Tik paėmus sprogmenis, pradės pulti kariai. Prasišaudykite kelią, jums reikia grįžti iki pagrindinių angaro durų. Eidami atgal sutiksite nemažai karių ir mažų padarų bei „kiaulę".

Iš kambario su „kiaule" eikite į mažą koridorių ir nukaukite ten esančius priešus.

Kitame kontrolės kambaryje laukia tas pats. Užmuškite visus ir liepkite Povelui sutaisyti kontrolės kambario duris.

Čia situacija apgaulinga. Povelas bijo šio kambario. Jei pavyks greitai nuvesti jį ten, liepti pataisyti terminalo elektrą ir išvesti atgal, jis viską atliks. Kitaip jis nesusitvardys. Jei turite adrenalino, galite jį išvesti iš kambario, kitaip pačiam teks juo pasirūpinti.

Jei jis sutaisys terminalą, gausite raktinį kodą nuo durų, už kurių yra saugojimo terminalas ir granatsvaidis su granatomis.

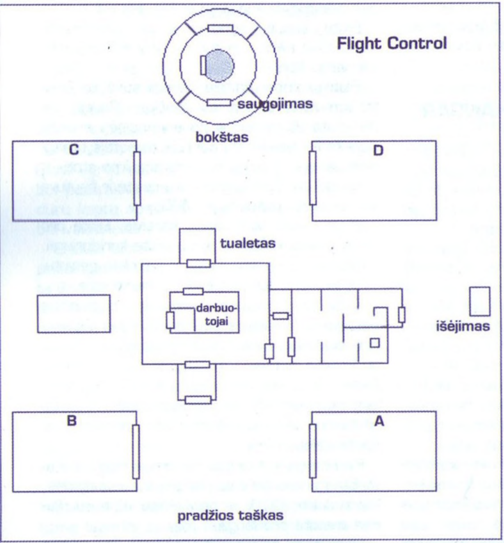
Eikite ten ir pasirūpinkite „kiaule". Taip pat užmuškite pasirodžiusį agentą, susirinkite viską ir išsaugokite žaidimą.

Eikite prie pagrindinio angaro durų, pakeliui nukaukite du karius. Vienas slepiasi už statinės, kur pradžioje radote vaistinėlę. Išeinant kitas išlįs pro duris, tad nuo jo galite arba pabėgti, arba nušauti jį. Bėkite pro angaro duris.

8B LYGIS: FLIGHT CONTROL

Lygį pradedate ant sniego, tad reikia paskubėti. Jei išsaugojote Povelą gyvą, turite pagalbos. Eikite pirmyn, kol pamatysite vieną iš dviejų angarų šioje junginio pusėje. Prie kiekvieno durų stovi karys. Nukaukite juos snaiperio ar kitu ginklu.

Įeikite į angarą A ir padėkite C4, tada eikite į angarą B. Jo viduje rasite dar vieną karį. Užmuškite jį ir surinkite šovinius bei kitus dalykus.



Eikite į angarus C ir D ir ten padėkite sprogmenis. Jei reikia, D angaro gale yra snaiperio ginklas. Jį paėmus pradės pulti daugybė mažų padarų, tad jei turite snaiperio ginklą, ten neikite.

Padėję visus sprogmenis eikite į centrinį pastatą. Prie durų nukaukite du karius.

Užmuškite „ėjiką", vaikštantį po sales, tada pataisykite Darbuotojų kambario priėjimą. Įėję ant lavono rasite raktą ir prožektorių, tačiau jus užpuls „kiaulė" ir keletas mažų padarų. Nužudę juos pasinaudokite PC ir saugojimo stotimi.

Išeikite iš Darbuotojų kambario ir eikite link durų salės pabaigoje. Įeikite pro jas ir pataisykite palaikymo zonos dėžę. Duomenų kambario dėžę pataisyti gali tik inžinierius. Eikite į palaikymo zoną, pakeliui užmušdami keletą padarų. Pirmame kambaryje sukite dešinėn, išžudykite padarėlius, grįžkite atgal ir eikite kairėn.

Iš tolo išsprogdinkite degalų statinę, kuri sužeis „ėjiką". Eikite toliau ir pribaikite „ėjiką", kol jis nenužudė Rydo. Užmušę jį paimkite vaistinėlę prie Rydo kojų. Pagydykite jį ir duokite ginklą, tada grįžkite į Darbuotojų kambarį.

Išsisaugoję išeikite ir eikite dešinėn. Vidinė siena veda link bokšto. Lipdami aukštyn sunionkokite mažus padarus. Toliau eikite į kambarį. Viename kambaryje yra „ėjikas" ir saugojimo stotis, kitame prasideda animacijos scena. Eikite iš vieno į kitą NEŠAUDAMI į C4.

Išsaugokite žaidimą. C4 reikia iššaudyti greitai, kadangi pradėjus šaudyti, angarų durys pradės užsidarinėti. Pradėkite viename kambaryje ir, iššovę į C4 dvejuose angaruose, greitai bėkite į kitą. Geriausiai šaudyti iš snaiperio ginklo.

Iššaudžius C4, prasidės animacijos scena, kurioje matysite „daiktus", įeinančius į bokštą. Jums išėjus pro duris, kariai pradės eiti į pastatą. Juos sutiksite laiptų viršuje. Eikite žemyn iki palaikymo zonos. Nužudykite sutiktus padarus ir eikite link galinių durų. Išeikite pro jas į vamzdyną, vedantį ant žemės.

9A LYGIS: WEAPONS SECURITY

Toliau eikite vamzdžiais, kol pakliūsite į olą. Raskite vieną didesnę ir vieną mažesnę lūšnas. Užmuškite išlindusį „ėjiką" ir susirinkite ginklus bei kitus dalykus.

Prieikite prie lifto, užmuškite keletą padarėlių ir pabandykite juo pasinaudoti. Jei nieko neišeis, sukitės dešinėn iš elevatoriaus ir lipkite rampa, kol pasieksite vamzdį. Līskite į jį.

Už antro posūkio iš visų pusių užpuls keletas padarėlių. Užmušę juos eikite toliau.

Dabar prasideda sunkiausia kova visame žaidime. Išlindus iš vamzdžio pro jus prabėgs Kohenas ir nubėgs į viršų. Greitai duokite jam ginklą ir sekite paskui jį. Pribėgę iki viršaus, liepkite Kohenui sekti paskui ir kaukitės su kariais, ateinančiais rampomis.

Lėtai eikite rampomis žemyn. Beveik iš kiekvieno lavono šiame lygyje lenda maži padarai.

Padarę keletą lankstų, toliau kiekviename kampe susidursite su sarginiu ginklu. Prieš ten nueinant, ieškokite degalų statinių šalia ginklų, kurias galima išsprogdinti. Tuose aukštuose, kur nėra statinių, VISADA galima rasti poziciją, iš kurios galite iššaudyti ginklus prieš ten patenkant.

Stumkitės žemyn lėtai ir atsargiai, nuolat stebėkite vietovę priekyje ir apatinį aukštą ieškodami galimybių.

Pasiekę dugną turite nukauti daugybę padarėlių ir vieną „ėjiką". Duokite Kohenui daug amunicijos ir palikite jį tolimesnio kambario išorėje, o pats sunaikinkite du sarginius ginklus.

Bėkite į kambarį ir likite užpakalinėje dalyje. Iššaukite į mažą dėžę, blokuojančią duris, ir eikite vidun. Įjunkite jungiklį ant sienos, tai išjungs ginklus. Susirinkite dalykus ir išsaugokite žaidimą.

Palikite Koheną šiame kambaryje ir bėkite pro kitą kambarį į šoninį kambarį su jungikliu. Išjunkite jį, taip pat išsijungs ir ginklas. Likusį ginklą galite išjungti išbėgę ir paspaudę jungiklį po jau išjungtu ginklu.

Eikite atgal ir atsiveskite Koheną į šį kambarį. Po antruoju ginklu rasite vaistinėlę ir snaiperio šovinių.

Trečiame kambaryje yra keturi ginklai: du tolimame kambario kampe ir du už durų kiekviename kampe. Yra ir du jungikliai, tačiau vis tiek teks kautis su dviem sarginiais ginklais. Pirmas jungiklis kambario dešinėje išjungs du ginklus tolimajame kambario gale, tačiau aktyvuos du priekinius. Jungiklis priešingoje kambario pusėje atliks atvirkščią veiksmą.

Bėkite į kambarį ir iš karto eikite į kambarį dešinėje. Prieš paspaudžiant jungiklį, eikite atgal tarp durų ir sunaikinkite du ginklus kambario priekyje. Tada spauskite jungiklį ir išjunkite ginklus kambario gale. Pasiimkite MP5 ir šovinius.

Galite pasiimti iš Koheno ginklą, jis jūsų neseks.

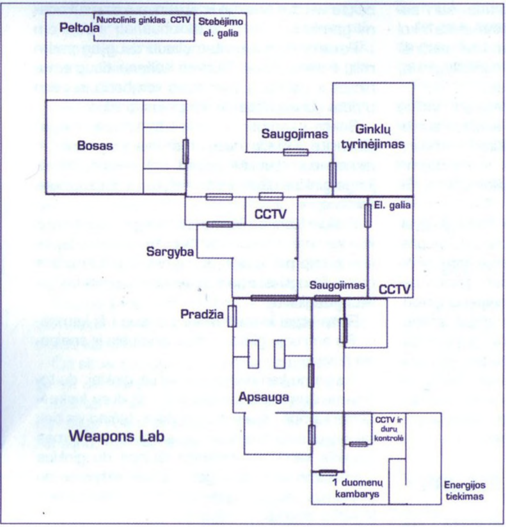
9B LYGIS: WEAPONS LAB

Rainas ir Stolsas taikosi vienas į kitą, tad turite nuspręsti, kas yra kas. Įeikite į kambarį ir paimkite dvi vaistinėles ir Taserį iš šios pusės, tada bėkite aplink į kitą pusę ir paimkite kraujo testą. Atlikite testą Rainui ir jis pasivers „daiktu". Užmuškite jį.

Liepkite Stolsui sekti jus pro arką ir kitas dvi duris į robotų kambarį. Čia pasiimkite MP5 šovinius ir liepkite Stolsui pataisyti pirmo Duomenų kambario dėžę. Eikite į šį kambarį, susirinkite dalykus ir išsisaugokite žaidimą.

Už kampo nuo Duomenų kambario yra stalas su CCTV ir nuotoliniu durų valdymu. Taip pat ant grindų yra gesintuvas.

Eikite ant rampos ir įjunkite elektrą kambary-



je. Elektros tiekimas yra ant sienos priešais rampą — liepkite Stolsui jį pataisyti.

Paskaitykite PC informaciją. Praėję antrą suolų eilę susidursite su „ėjiku" ir keletu mažų padarų. Užmuškite juos ir toliau skaitykite PC informaciją.

Eikite rampa žemyn ir prasidės animacijos scena. Viską, ką reikia, sužinosite. Eikite prie CCTV ir stebėkite Stolsą, einantį pro pirmąsias duris. Jam praėjus, atidarykite duris ir sekite Stolsą. Apėję už kampo išvysite sprogimą. Už sulaužytų durų yra kambarys su trimis kokonais ant grindų. Prasišaudykite kelią pro padarėlius ir sudeginkite kokonus.

Atidarykite duris dešinėje ir rasite, kas liko iš Stolso. Užmuškite jį ir pasiimkite ginklus. Išeikite pro duris salės gale.

Prasidės kita scena, kuri baigsis jums atsidūrus kambaryje su dujomis. Turite 30 sekundžių išsilaisvinti. Šalia yra elektros tiekimas, pataisykite jį, tada tolimame kambario kampe rasite CCTV, kuris kontroliuoja ginklą. Eikite ten ir dešinėn. Iššaudykite saugyklas, iš kurių teka dujos. Tai sustabdys laiką ir leis atidaryti duris. Taip pat kambaryje yra du PC bei keletas kitų naudingų dalykų.

Išeikite iš kambario ir eikite į tamsų kampą šalia durų, kur rasite saugojimo stotį. Eikite atgal į apsaugos stotį ir į Raudonųjų žibintų kvartalą. Nepulkite, nes už kampo laukia sarginis ginklas. Nuo sienos meskite aukšto sprogimo granatą arba sušaudykite ginklą.

Eikite į kitą kambarį ir padekite kokoną ant grindų. Tada spauskite jungiklį ant ginklo ir eikite į kitą kambarį.

Sukite dešinėn ir pataisykite durų valdymą ant gretimos sienos. Įėję kambaryje pasinaudokite CCTV. Išeikite ir eikite link Stebėjimo kambario.

Užmuškite du atakuojančius karius. Tada eikite po laiptais ir susirinkite šovinius bei pataisykite Stebėjimo kambario elektrą.

Lipkite laiptais ir sutiksite Peltolą. Duokite jam ginklą ir liepkite sekti paskui. Prieš paliekant vietą, nuotoliniu ginklu susprogdinkite degalų bakus ir gaukite priėjimą prie ginklų kambario. Ten taip pat yra „ėjikas".

Eikite į ginklų tyrimo kambarį, užmuškite „ėjiką" ir kambario gale nuo stalo paimkite raktą.

Išeikite ir liepkite Peltolai sutaisyti durų valdymą Duomenų kambaryje. Įeikite ten ir susirinkite dalykus bei išsaugokite žaidimą.

Eikite į likusias duris šalia ginklų eilės. Užmuškite du karius, tačiau dar ten NEĮEIKITE. Skersai kambario kairėje jums išeinant yra lentyna su DAUGYBE šovinių ir granatų. Pasiimkite kiek galite, susidursite su stipriausiu bosu.

Grįžkite į kambarį ir eikite pro paskutines duris.

3 BOSAS

Štai kokį triuką reikia atlikti, kad nugalėtumėte bosą. Įėję į kambarį, bėkite palei centrinę liniją grindyse iki ketvirtos ar penktos plytelių eilės sujungimo. Atsidursite vietoje, kurioje bosas negali jūsų atakuoti. Šaudykite į jį, kol taikinys taps raudonas. Tada pasisukite link

saugyklos su „ėjiku". Užmuškite padarą. PRISIMINKITE, kad negalite palikti savo vietos. Jei „ėjikas" arti, apdeginkite jį ugniasvaidžiu, jei toliau — meskite ugnies granatą. Pribaigę ėjiką, ruoškitės pribaigti bosą.

Greitai pasitraukite iš savo vietos ir meskite ugnies granatą po bosu. Judėkite kaip įmanoma toliau ir nesustokite. Pora granatų turėtų jį pribaigti.

Gavę pabėgimo pranešimą, ruoškitės keleto karių atakai. Užmušę juos, išsaugokite žaidimą ir ruoškitės palikti vietą.

Eikite atgal tuo pat keliu, kaip atėjote. Vienu metu lygis užsikraus ir turėsite pabėgti iš didėjančio pragaro.

Eikite LABAI lėtai. Vienu metu ženkite kelis žingsnius, nes aplink visą kelią yra sprogimų trigeriai.

Tiksliai negalima pasakyti, kur atsiras sprogimas, tačiau vadovaukitės šiais dalykais:

– sustokite prieš įeidami į kiekvieną naują posūkį, lipdami iš rampų.

– sustokite prieš kiekvieną stulpą ar groteles. Jie ne tik sprogsta, bet ir leidžia garus.

Pasiekę viršų sutiksite du karius ir porą „ėjikų".

Pasiekę patį viršų, lipkite dėžėmis ir pabėkite pro ventiliacijos angą.

Kriskite žemyn ir grįžkite į olą, bet būkite atsargūs. Ten laukia keturios „kiaulės". Jei palauksite ant ventiliacijos angos krašto, jos ateis ir turėsite puikią apsaugą. Užmuškite visas jas, tada eikite ant olos grindų.

Šokite į liftą ir ruoškitės paskutinėms scenoms.

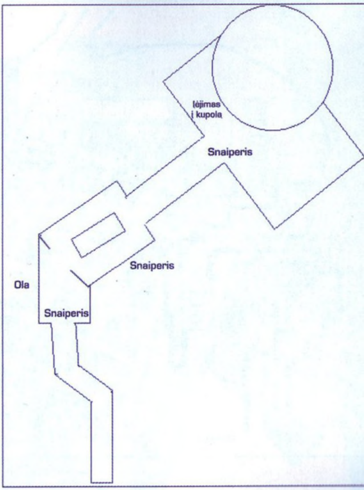
10A LYGIS: FIELD TESTING

Viršuje pamatysite bėgantį Vitlį. Sekite jį ledo koridoriumi ir šaudykite karius.

Kai Vitlis pasisuka už kampo nuo jūsų, palaukite sekundę su snaiperio ginklu ir galėsite nukauti 3 karius. Judėkite toliau ir ruoškitės nužudyti daugiau už kito kampo. Jei turite granatų, mėtykite už kiekvieno kampo.

Po pirmo posūkio yra degalų statinės, kurias išsprogdinę užmušite keletą karių. Judėkite į statinių vietą. Priešais yra karys snaiperis. Užsitaisykite snaiperinį ginklą, pasilenkite atgal ir pasistenkite pataikyti. Nukaukite kitus karius šioje vietoje, tada eikite į olą apšilti ir susirinkti šovinių bei vaistinėlių.

Tęskite ir ruoškitės snaiperiui ant koridoriaus krašto viršaus, iškart už „salos". Išsiveržę pirmyn užmuškite jį, tada eikite į kupolą.



Kupolo viduje sutiksite Vitlį. Jis pabėga į labirintą po kupolu, o jūs išsisaugokite žaidimą ir kitoje kambario pusėje susirinkite dalykus.

Ši vieta taip pat knibždėte knibžda karių, tad eikite lėtai.

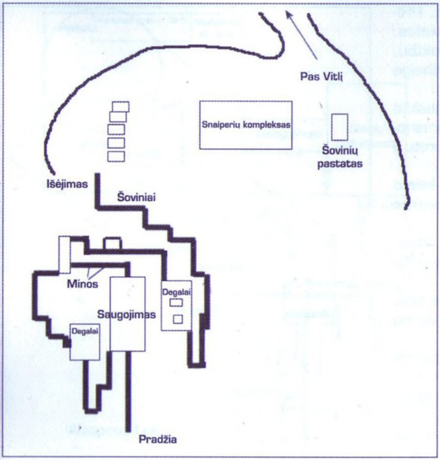
Taip pat yra daugiau lazerinių minų, tačiau jei jas pamatę greitai atsitrauksite, netrukus pasirodys karys ir užeis ant minos.

Nuo įėjimo taško eikite kairėn už kampo, kur sutiksite pirmą karį. Nužudę jį eikite už kito kampo ir iššaukite į degalų statinę, kuri užmuš 5 karius.

Toliau eikite vingiuojančiu keliu, kur antrame posūkyje sutiksite dar vieną karį. Praėję zigzaginę vietą sutiksite dar du karius už kampo.

Priešais galite rinktis kryptį. Vienas kelias yra pro minas. Įmetę granatą jas detonuosite. Taip pat anapus pirmos minos yra degalų statinė, kurią išsprogdinę detonuosite minas. Šis kelias veda atgal į kambarį, kur galėsite išsaugoti žaidimą.

Kitame kelyje sutiksite dar keletą karių. Užmuškite ir eikite toliau. Priartėję prie kito kampo išvysite keletą dėžių. Už kito kampo yra keletas karių įvairiais atstumais. Taip pat



yra dvi degalų statinės, viena arti, kita toliau. Išsprogdinkite jas. Priešingame kampe, nei jūs įėjote į kambarį, kelias tęsiasi. Posūkyje yra mina, tad būkite atsargūs. Atsitraukite ir ant minos užbėgs karys. Eikite toliau ir saugokitės aklų kampų su minomis. Beveik už kiekvieno posūkio nuo čia yra mažiausiai vienas karys. Už paskutinio posūkio laukia trys. Taip pat ten yra daug šovinių. Susirinkite juos ir ruoškitės snaiperių dvikovai.

Eikite ant sniego. Galite slėptis už 5 kanistrų eilės. Paskutiniųjų dviejų kampe yra snaiperio šovinių. Priešais kelią blokuoja snaiperio kompleksas. 5 snaiperiai taikosi į jus. Slapstydamiesi už kanistrų nukaukite juos. (Jei nesate geras snaiperis, bandykite nubėgti iki ten. Jei pavyks, snaiperius iššaudysite vietoje.)

Išvalę lizdą, eikite į namą komplekso gale. Susirinkite šovinius ir padidinkite sveikatą. Laikas susitikti su Vitliu.

VITLIS

Išeikite iš namo ir patraukite žemyn koridoriumi, esančiu toliau už jo. Nuėjus pusę kelio, pasirodys animacijos scena, kur pamatysite, kas darosi su Vitliu. Tęskite, kol pasieksite koridoriaus pabaigą, tada prasidės kita scena, kur vyks kova su Vitliu.

Iš sraigtasparnio galite šaudyti į du dalykus. Vitlio pagrinde išvysite keturis degalų statinių rinkinius. Išsprogdinkite juos. Tada taikykitės į Vitlio „ranką" ar išsipūtimą apačioje tos vietos, kur išlenda čiuptuvas. Šaudykite tol, kol jį nužudysite.

Mėgaukitės finalu.